

Perancangan dan Implementasi 360 School Tour di SMA Katolik Yos Sudarso Menggunakan Metode MDLC

Rio Nando¹, Diny Angraini Adnas²

Universitas Internasional Batam

Email : 1931195.rio@uib.edu, diny.anggriani@uib.ac.id

Abstrak

SMA Yos Sudarso Batam adalah sekolah swasta Katolik yang berada di bawah naungan Yayasan Tunas Karya dan termasuk salah satu sekolah tertua di Batam. Sekolah ini dapat dikatakan bahwa terdapat banyak fasilitas-fasilitas yang bagus. Sekolah ini membutuhkan 360 school tour, supaya dapat menarik perhatian orangtua atau siswa yang akan daftar ke sekolah tersebut dan yang sebagai teknologi yang lebih canggih dalam mempekenalkan sekolah. Metode pelaksanaan yang dilakukan yaitu dengan melakukan wawancara kemudian mengetahui dimana aja yang mau di video, kemudian melakukan pengambilan video by scene, terus selanjutnya akan di edit. Hasil dan luaran akan membentuk 360 yang digabungkan menjadi 1 video yang berupa campuran fasilitas-fasilitas yang ada dalam sekolah yang merupakan video tour dalam sekolah.

Abstract

Yos Sudarso SMA Batam is a private Catholic school under the auspices of the Tunas Karya Foundation and is one of the oldest schools in Batam. This school can be said that there are many good facilities. This school requires 360 school tours, in order to attract the attention of parents or students who are going to the school and which is a more sophisticated technology in introducing the school. The implementation method is by conducting interviews and then knowing where to go on video, then taking video by scene, then it will be edited. The results and outputs will form 360 which are combined into 1 video in the form of a mixture of existing facilities in the school which is a video tour of the school.

Keywords : *School, 360 school tour, Interviews, video, edit*

Pendahuluan

PKM merupakan pengabdian kepada masyarakat yaitu melaksanakan kegiatan kepada masyarakat yang untuk membantu keperluan masyarakat dalam aktifitas apapun. Dengan adanya program ini maka dapat meningkatkan atau mengembangkan kreativitas, keterampilan dalam membuat suatu benda apapun, Kegiatan dalam PKM adalah melakukan penyuluhan-penyuluhan, membuat benda apapun yang bisa membantu masyarakat seperti membentuk software yang dibidang sistem informasi. Dalam PKM ini masyarakat nantinya akan mendapat hasil barang yang

dibentuk oleh pembuat PKM, maka hasilnya itu bisa dipakai untuk aktifitas sendiri. Tujuan dari kegiatan PKM adalah sebagai solusi dalam permasalahan yang dialami masyarakat, kemudian mengaplikasikan hasil penelitian dalam perguruan tinggi yang sesuai dalam keperluan masyarakat, Mempraktekkan ilmu yang diperoleh untuk membantu masyarakat, Untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja nyata. Upaya-upaya yang sudah pernah dilakukan pihak lain ialah sudah melakukan pembuatan website kepada mitra maka

dari mitra ini bisa mempergunakan website yang sudah dibuat untuk kelancaran dalam penjualan oleh mitra, dan lebih gampang dipakai konsumen jika akan membeli barang ditokonya. Maka dari itu saya akan membuat kegiatan PKM di sekolah SMA Yos Sudarso.

Masalah

Masalah yang akan dialami oleh setiap masyarakat berbeda, terutama pada pihak perusahaan yang sedang sedikit pembelinya, kemudian banyak orang yang memerlukan perkembangan teknologi yang membuat cara kerja menjadi mudah. Dengan ini maka masalah yang dialami di sekolah SMA Yos Sudarso adalah membutuhkan 360 school tour, supaya dapat menarik perhatian orangtua atau siswa yang akan daftar ke sekolah tersebut. Karena pada sekarang ini, banyak teknologi yang canggih, terbentuklah sistem 360 derajat atau VR, 360 derajat yaitu video atau foto yang berupa dapat di putar sampai 360 derajat lewat hp atau laptop, yang kemudian butuh 360 derajat virtual tour yang sebagai teknologi yang lebih canggih dalam memperkenalkan sekolah. Karena dengan 360 maka para orangtua akan melihat video sekolahnya yang begitu canggih dalam teknologi, lalu akan melakukan pendaftaran ke sekolah supaya dapat mempelajari ilmu yang berkembang.

Metode

Metode yang di pakai merupakan Substitusi Ipteks: Digunakan untuk kegiatan yang menawarkan ipteks baru yang lebih modern dan efisien daripada ipteks lama (Ipteks berupa TTG) yang merupakan pembuatan aplikasi yang berbentuk teknologi modern yang dapat dipakai sesuai dengan zaman sekarang, dan difusi Ipteks: digunakan untuk kegiatan yang menghasilkan produk bagi konsumen, Teknik pengumpulan data yaitu dengan mewawancarai dengan pak Bene menggunakan aplikasi sosial media yaitu Whatsapp untuk mengetahui apa yang

harus di video maupun membahas terdapat ruangan-ruangan yang ada didalam sekolah tersebut, supaya menangkap video 360 derajat dapat dengan hasil yang menarik. Proses perancangan menggambarkan fungsionalitas dari sebuah sistem, pada kamera 360 ini dapat melakukan aktivitas melihat halaman awal, melihat tampilan 360, menjalankan Virtual Tour, melihat gambar lokasi Virtual Tour, melihat Bing Map, memutar musik, mematikan suara audio dan video, mengukur kecepatan 360, memutar kiri kanan atas dan bawah, mengatur zoom in dan zoom out. Dengan metode MDLC, berikut merupakan kegiatannya:

1. Konsep (Concept)

dengan tahap ini akan melakukan observasi dan wawancara dengan pak Bene, apa yang harus dilakukan dan kembangkan.

2. Perancangan (Design)

menggambarkan fungsionalitas dari sebuah sistem, pada kamera 360 ini dapat melakukan aktivitas melihat halaman awal, melihat tampilan 360, menjalankan Virtual Tour, melihat gambar lokasi Virtual Tour, melihat Bing Map, memutar musik, mematikan suara audio dan video, mengukur kecepatan 360, memutar kiri kanan atas dan bawah, mengatur zoom in dan zoom out.

3. Pengumpulan Bahan (Material collecting)

Melakukan pengvideoan 360 derajat dengan pak Bene untuk mengetahui ruangan-ruangan yang ada didalam sekolah seperti ruang-ruang kelas, lapangan, ruang perpustakaan, gedung olahraga. Akan tetapi ada perubahan menjadi 150 derajat karena dalam video 360 ada tampak saya dalam video itu.

4. Perakitan (Assembly)

proses melakukan perakitan yang dilakukan dengan menggunakan video 150 derajat yang akan membentuk sebuah video gabungan yang menarik yang dilakukan dengan Adobe Premier Pro dan Insta360 yang dapat mengedit menambahkan lagu.

5. Pengujian (Testing)

Setelah selesai pengeditan video 150, maka dilanjutkan dengan tahap pengujian, pada pengujian ini, melakukan pengecekan kembali video 150 derajat yang sudah dibuat, apakah sudah cukup menarik atau belum atau apakah ada kesalahan yang masih perlu diperbaiki.

6. Distribusi (Distribution)

Pada tahap ini, data akan disimpan dalam suatu media penyimpanan, tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan

produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Mengecek kembali apakah sudah sesuai perencanaan yang di tentukan, kemudian apakah sudah sesuai oleh pihak sekolah SMA Yos Sudarso dan kemudian akan diserahkan kepada guru SMA Yos Sudarso. Lokasi pada SMA Yos Sudarso yaitu berupa tempat ruangan depan sekolah, ruangan kelas, ruangan guru, ruang perpustakaan, ruangan tata usaha, aula, gedung olahraga. Waktu saat melakukan kegiatan PKM adalah pagi hari jam 09.00, kemudian durasi pembuatan video yaitu 2 jam.

Pembahasan

Dalam pengambilan video, terdapat beberapa scene video, ada video dari awal masuk sampai ke dalam sekolah, kemudian video video ruangan kelas, video video lapangan, video ruang guru, video perpustakaan, video ruang tata usaha, gedung olahraga video ini sesuai arahan dari mentor dan juga dosen pembimbing. Videonya nanti akan digabungkan menjadi 1 video yang berupa campuran fasilitas-fasilitas yang ada dalam sekolah yang merupakan video tour dalam sekolah. Saya akan melakukan implementasi pada tanggal 08 Juli 2022 pada jam 13:00 siang bersama dengan guru pak Bene, Pelaksanaan kegiatan dengan cara memberikan video kepada mitra kemudian mitra melihat hasil yang sudah dibentuk akan melakukan kritik ataupun saran. Jika tampak sudah sempurna maka akan di katakana bahwa di posting ke media sosial

ataupun youtube. Berikut merupakan hasil yang dicapai



Berikut merupakan kawasan depan sekolah.



Berikut merupakan kawasan ruangan kelas.

Tahap Pelaksanaan	Jadwal Pelaksanaan
Konsep (Concept)	11 Maret 2022
Perancangan (Design)	10 Mei 2022
Pengumpulan Bahan (Material collecting)	10 Mei 2022
Perakitan (Assembly)	15 Juni 2022
Pengujian (Testing)	15 Juni 2022
Distribusi (Distribution)	30 Juni 2022



Berikut merupakan kawasan ruangan perpustakaan.



Berikut merupakan kawasan sekolah dan lapangan



Berikut merupakan kawasan Ruang Guru.



Berikut merupakan kawasan ruang Tata Usaha.



Berikut merupakan kawasan Gedung Olahraga.

Kelebihan dalam luaran dalam kesesuaian dengan kondisi sekolah adalah dapat membantu keperluan sekolah dalam penerimaan siswa-siswi. Proses implementasi dilakukan secara langsung dalam selama pelaksanaan PKM yang menyatakan sudah bagus hasil yang dikembangkan oleh saya , pihak sekolah tidak bisa melakukan memosting video ke youtube maka videonya akan di posting

oleh pihak Universitas Internasional Batam sebagai untuk menarik calon siswa-siswi supaya dapat mendaftar sekolah disana karena adanya fasilitas yang canggih , video yang menarik.

Kesimpulan

SMA Yos Sudarso Batam adalah sekolah swasta Katolik yang berada di bawah naungan Yayasan Tunas Karya dan termasuk salah satu sekolah tertua di Batam. Sekolah ini dapat dikatakan bahwa terdapat banyak fasilitas-fasilitas yang bagus. Sekolah ini membutuhkan 360 school tour, supaya dapat menarik perhatian orangtua atau siswa yang akan daftar ke sekolah tersebut dan yang sebagai teknologi yang lebih canggih dalam memperkenalkan sekolah. Metode pelaksanaan yang dilakukan yaitu dengan melakukan wawancara kemudian mengetahui dimana aja yang mau di video, kemudian melakukan pengambilan video by scene, terus selanjutnya akan di edit. Hasil dan luaran akan membentuk 360 yang digabungin menjadi 1 video yang berupa campuran fasilitas-fasilitas yang ada dalam sekolah yang merupakan video



Description

Video 150 Yos Sudarso

Sistem Informasi UIB

0

Likes

17

Views

Jul 23

2022

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh salah satu mahasiswa universitas internasional batam dengan program studi sistem informasi, sebelum saya akan berterimakasih kepada pihak universitas dan dosen pembimbing sudah membantu dalam melakukan kegiatan PKM , PKM ini merupakan kegiatan di sekolah dengan ini membuat 150° school tour dalam sekolah SMA YOS SUDARSO kota Batam , supaya bisa meningkatkan penerimaan siswa-siswi baru maka pihak sekolah bersedia menerima kegiatan ini, dengan kegiatan ini dapat menunjukkan teknologi yang sudah canggih dalam melakukan shooting. Terima kasih atas waktu dan kerjasama ini selaku pihak sekolah

tour dalam sekolah. Sangat berterima kasih kepada pihak universitas telah membantu kegiatan PKM nya sehingga dapat berakhir dengan sempurna.

Daftar Pustaka

- Armansyah Arif. (2018). Perancangan dan Pembuatan Alat Scanner 3D Menggunakan Sensor Kinect Xbox 360. *JURNAL INFORMATIKA, Vol.V No.1 April 2018, Pp. 128~136*.
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/ji/article/view/INF14/pdf>
- Chrissandy Ruby ,S.Sn., M. D. (2020). PELATIHAN VIDEO 360 DERAJAT UNTUK PT. KUSUMA MEGAH PERDANA. *Puskom Untar Untar*.
<http://repository.untar.ac.id/id/eprint/14486>
- Erdhina, A. A. (2022). Video 360 Sebagai Media Promosi Produk Mitra UMKM Kabupaten Bandung. *Charity Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol.05 No.01 (2022)*.
<https://journals.telkomuniversity.ac.id/charity/article/view/3456/1743>
- Nurhadi Panindias, A. (2019). Virtual Reality 360 Dalam Pengenalan Studio Seni Di Institut Seni Indonesia Surakarta. *Institut Seni Indonesia Surakarta*.
- P.F, W. S. (2017). PENGEMBANGAN VIRTUAL TOUR POTENSI WISATA BARU DI SULAWESI UTARA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI VIDEO 360 DERAJAT. *E-Journal Teknik Informatika Vol 12, No.1 (2017) ISSN : 2301 – 8364*.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/17786>
- Rampling, X. (2017). Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa. *E-Journal Teknik Informatika Vol 11, No.1 (2017) ISSN : 2301-8364*.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/16976>
- Rokhim Abdul. (2019). IMPLEMENTASI MEDIA VISUALISASI 360 PADA PLATFORM ANDROID UNTUK PROMOSI PENJUALAN KENDARAAN BEKAS. *Jurnal Teknika Vol 11 No.02*.
<https://jurnalteknik.unisla.ac.id/index.php/teknika/article/view/344>
- Satria Budi, A. (2020). Sistem Sepeda Statis Menggunakan Beban Dinamis Berbasis Realitas Virtual Yang Tersinkronisasi Dengan Konten Video 360 Derajat. *E-Proceeding of Applied Science : Vol.6, No.2 Agustus 2020 / Page 2599*.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/viewFile/13615/13134>
- Sepriyadi, D. (2021). RANCANGBANGUNVIRTUAL REALITY VIDEO 360SEBAGAI PENGENALAN TEMPAT WISATA DI KOTA BANDAR LAMPUNG MENGGUNAKAN UNITY. *Teknologipintar.OrgVolume 1(1), 2021*.
<http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/5>
- zulmi, nizar A. (2017). APLIKASI PENGENALAN FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA MENGGUNAKAN VIRTUAL REALITY360 DERAJAT. *Jurnal Teknik ElektroVol.17No. 02*.
<https://journals.ums.ac.id/index.php/emitator/article/view/6231>